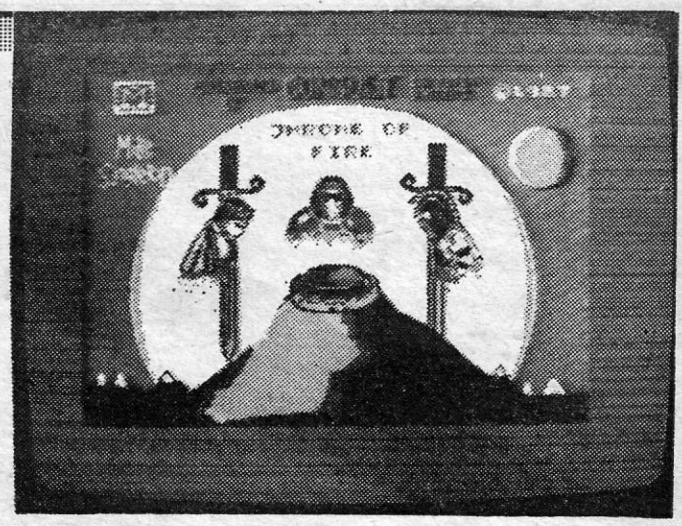
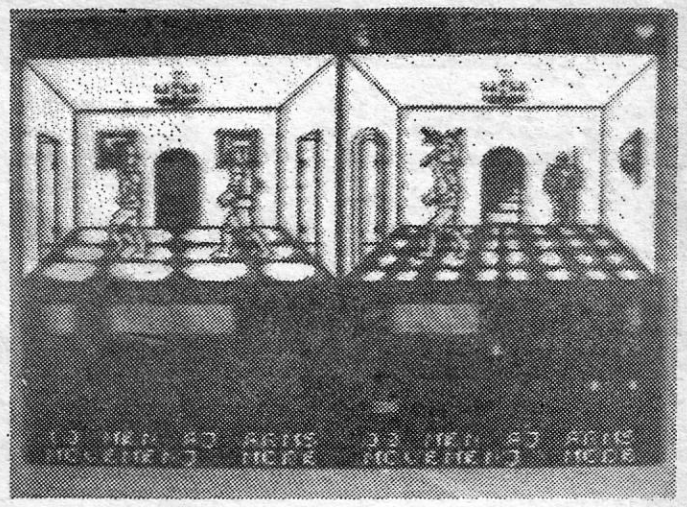
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

TRÊS PRÍNCIPES PARA UM TRONO





TÍTULO: Throne of Fire
MÁQUINA: Spectrum

O autor de *Throne of Fire* é talvez mais conhecido pelo seu fabuloso *Lords of Midnight*, mas o formato deste jogo é completamente diferente, com a área de jogo dividida em dois «écrans», em que se movem (muito bem) os personagens, num cenário bastante imaginativo. De notar, desde já, que o jogo será mais apreciado se jogarmos com um parceiro, já que são três os personagens principais e, assim, cada um controlará um dos príncipes, ao passo que o computador «toma conta» do terceiro. Se escolhermos a opção de um jogador apenas, o computador comanda dois personagens e o jogo torna-se mais difícil.

Vejamos a história, no entanto: o cenário é um castelo (*Burning Citadel*) construído nos montes que dominam a planície de *Karakesh*, e nele existe o *Trono de Fogo*, símbolo do poder do falecido rei *Atherik*; ora, este tinha três filhos, os príncipes *Alor, Cordin* e *Karag*, cada um dos quais deseja agora ocupar o trono e reinar, defrontando, obviamente, a oposição dos irmãos.

O castelo tem cerca de 100 salas e é circular, havendo vários níveis e torres. Cada príncipe começa com nove guerreiros, mas este número pode aumentar ou diminuir durante o jogo, quer pela morte de alguns quer por reforços, e se o príncipe fica sozinho as suas hipóteses de vencer são ainda mais reduzidas. Como referimos, o «écran» é dividido e mostra os príncipes ocupando as respectivas dependências, enquanto o terceiro anda por outras bandas (ou pode aparecer de surpresa). A energia de cada um é indicada por um coração, e quando este deixa de bater, adeus pretensões ao trono. Incidentalmente, um personagem pode ganhar energia, quer descansando um bocado, quer entrando na sala de trono ou na sala dos portões ou, ainda, tomando poções mágicas, que se encontram no castelo, bem como armas. Note-se que as salas dos portões (*gate rooms*) fornecem também reforços, que entram nas restantes salas e tomam partido pelo personagem que aí esteve em último lugar (se nenhuma aí esteve, juntam-se à guarda real e tornam maior esse obstáculo para o trono). Para vencer, é preciso eliminar os dois irmãos e ocupar o trono, claro.

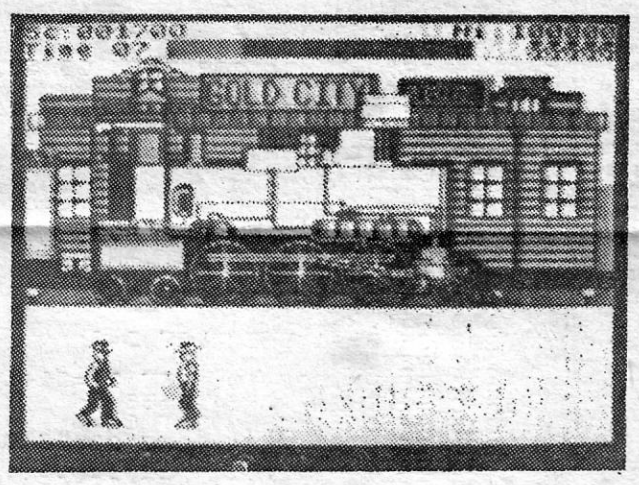
Em baixo, à esquerda, há uma janela de mensagens, e à direita, podemos ver o mapa da citadela que se desloca em *scrol*. Em baixo, uma outra janela mostra o *status* dos personagens.

O jogo é complexo e a divisão em «écrans» pode parecer um pouco confusa, a princípio, embora nos habituemos depressa a este formato. De notar que, se jogarmos no mode de um jogador e «morrermos», o computador pela opção de dois jogadores, mesmo que estejamos sozinhos. Os gráficos são muito bem executados, com *sprites* grandes e bem animados, e os apreciadores de aventuras de acção têm aqui um belo «petisco».

GÉNERO: Aventura de acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

MURRO E PONTAPÉ NO OESTE

TÍTULO: Express Raider
MÁQUINA: Spectrum



Com muitos jogos para Spectrum ultimamente aparecidos, também *Express Raider* é uma conversão da *US GOLD* de um programa de *arcade,* que foi buscar um ou outro tema mais ou menos «velho», relacionado com o *Far West*, mas dando-lhe o «toque» da moda com as artes marciais: e é assim que temos um *cow-boy* aos murros e pontapés, em vez de usar o seu Colt 45 para os fins julgados convenientes!

O jogo tem diversos níveis, sendo necessário completá-los sucessivamente, e no primeiro trata-se de roubar ouro a um banqueiro, que se defende, também ele, a pontapé e murro. Uma barra no alto do *écran* mostra os nossos progressos — ou desgraça —, à medida que vamos depauperando as energias do banqueiro ou as do personagem que controlamos. A barra inicia o seu movimento a meio, e para a esquerda indica até que ponto estamos a ficar fracos, enquanto para a direita dá o nível de perda de energia do adversário.

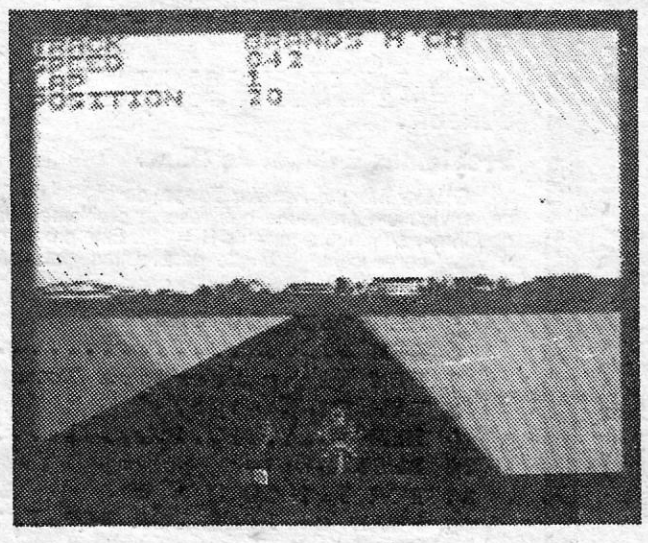
A ideia, a seguir, é roubar um comboio, mas, para isso, há ainda muito que andar e bastantes adversários a enfrentar, porque a personagem vai de carruagem em carruagem, cada uma mais difícil de passar que a anterior — com a desvantagem de ser preciso passar os *écrans* em bom tempo. Só no final, o fora-da-lei ganha direito a cavalo e ao «seis tiros», disparando contra tudo o que se move, tanto mais que há dinheiro extra a recolher.

Os gráficos não são maus, mas há algumas falhas, apesar do colorido de *écrans,* e de uma forma geral o jogo dá um pouco a sensação de ter sido deficientemente trabalhado, sobretudo ao nível do seu desenvolvimento e da animação. «Fanáticos» de *arcade* perderão algum tempo com *Express Raider*, mas quem procure nos jogos algo melhor cedo fica decepcionado.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): Inicial 2
CONSELHO: Ver antes de comprar

MAIS MOTAS PARA ACELERAR

TÍTULO: Speed King II
MÁQUINA: Spectrum



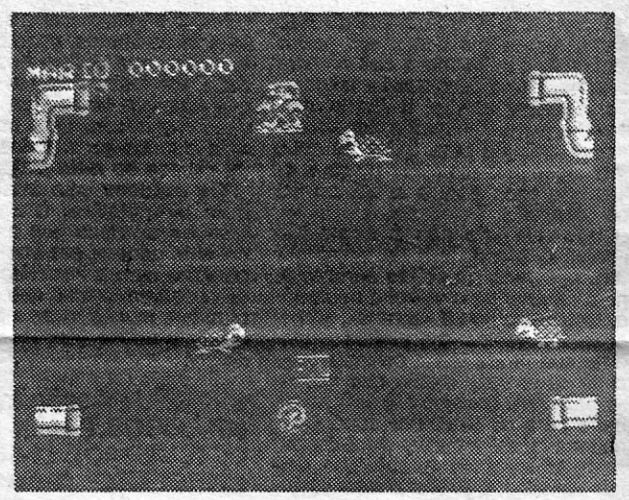
Tem já algum tempo este *Speed King II* e, de facto, não «resistiu» à passagem do tempo, tanto mais que, em termos de corridas de motos, ficou com muitos competidores de incontestável superioridade, a começar com *Enduro Racer,* de que já aqui falámos.

O jogo não está «passado» de todo e quem aprecia o género encontrará ainda nele alguma satisfação, apesar de não serem grande coisa os gráficos e pouco imaginativo o cenário. Temos à escolha várias corridas, mas as diferenças, reconheça-se, são poucas ou praticamente inexistentes, já que as pistas nos parecem sempre as mesmas. De notar, no entanto, que a animação não é má e que o nosso «boneco» responde bem aos comandos, além de transmitir uma boa sensação de velocidade.

Chegar em primeiro lugar à meta é o que interessa, e para isso há que ultrapassar todos os competidores, mantendo não só boa velocidade como usando de prudência nas curvas mais apertadas e nas ultrapassagens (à semelhança de outros jogos, este também dá «sinal», quando entramos depressa de mais numa curva, e o resultado, se não temos cuidado, é a saída da pista e perda de tempo).

Jogar *Speed King* não é difícil, bastando usar quatro teclas, para acelerar, travar e voltar à esquerda e direita, nas três filas inferiores do teclado. O resto é uma questão de habilidade.

GÉNERO: Acção/simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): Variável
CONSELHO: Ver antes de comprar



TARTARUGAS DÃO MUITO TRABALHO

TÍTULO: Mario Bros
MÁQUINA: Spectrum

Mario Bros foi lançado nas *arcades* pela *Nintendo* e chegou recentemente ao Spectrum, para dar cabo da cabeça a quem se meta com este jogo aparentemente simples, mas de diabólica dificuldade à medida que se avança, servido por uns gráficos bem executados e animados (repare-se nas «travagens» da personagem, quando se muda de direcção) e, sobretudo, por uma «história» muito simples, que não deixa lugar a dúvidas, embora ofereça várias maneiras de a acabar.

«História» que pouco tem: de facto, controlamos uma personagem que deverá fazer virar tartarugas de casca para baixo e expulsá-las a pontapé. As teclas são definíveis e temos apenas três comandos: esquerda, directa e saltar, e neste último é que está a «chave» do jogo. Com efeito, para virar as tartarugas, temos que colocar-nos sob a plataforma por onde elas passam e saltar, batendo com a cabeça no «tecto» na altura em que vão mesmo por cima. Depois, é só acabar o «tratamento», mas sem demorar, porque os bichinhos depressa se recompõem. Para ajudar aos saltos, há uma «reserva», um bloco marcado «POW», mas convém não abusar muito (saltar-se contra ele), porque também se gasta.

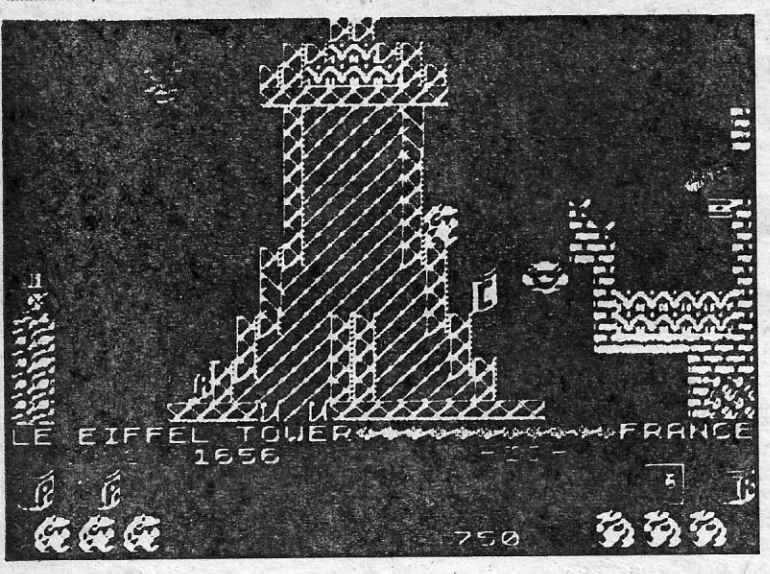
A melhor maneira de jogar *Mario Bros* é encontrar uma boa táctica para ir eliminando as tartarugas o mais depressa possível, e uma delas parece ser ficar pelo topo do *écran* (reparem que elas saem por baixo e reentram por cima), sem deixar-mos, claro, que elas no toquem, já que são uma espécie letal, ao menos para a personagem.

O jogo é de concepção muito simples, mas entretém bastante e oferece um excelente desafio aos apreciadores de *arcade.* Fazer o máximo de pontos é a regra, mas podem crer que custará um bom bocado.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Inicial 3
CONSELHO: A comprar

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



TOUPEIRA QUER ILHA GREGA

TÍTULO: Auf Wiedersehen Monty
MÁQUINA: Spectrum

Monty Mole deu já belos jogos para Spectrum e este último não deixa os créditos dos anteriores por mãos alheias, muito antes pelo contrário, já que contém não só ingredientes anteriores como os melhorou e aparece com outros. O jogo segue a odisseia da toupeira, que deixáramos no último em fuga da prisão para Gibraltar, a bordo de um barco.

O problema é que a polícia não parece disposta a deixar em paz o bicharoco, que iniciou a sua carreira de crime, como devem estar recordados, a roubar carvão. E *Monty,* perseguida, julga, finalmente, ter encontrado a solução para todos os seus males: comprar uma ilha grega e ficar aí de papo para o ar até ao fim dos seus dias.

Claro que isto não é assim tão simples e *Monty* tem de viajar por muitos «écrans» (e países europeus), antes de arranjar o dinheiro necessário. Nos cerca de 80 «écrans», *Monty* encontra objectos que podem ajudá-la na sua tarefa (pode carregar quatro de cada vez), desde que descubra para que servem e o local adequado para os usar. Por outro lado, encontra também muitas dificuldades, desde obstáculos a objectos dos mais variados, que têm o mau costume de vaguear pelo «écran», matando-a ou, até, embebedando-a, como é o caso das garrafas, para já não falar dos agentes da lei.

Um objecto, pelo menos, é facilmente identificável e deve ser recolhido: trata-se dos *eurocheques* espalhados pelo «écrans», que vão aumentando o pecúlio da toupeira, e os bilhetes de avião, como se pode calcular, têm igualmente a sua utilidade. Quanto às tarefas, pode dizer-se, por exemplo, que *Julieta* pode ser aplacada, em Itália, com um presente, e que roubar a *Mona Lisa*, em Paris, e vender o quadro dará bem dinheiro, mas decobri-las a todas dará cabo da cabeça ao mais pintado.

Os gráficos são imaginativos e bem executados, a animação de *Monty* é bastante boa e quem aprecia este género, em que a perícia se combina com a imaginação, para resolver os problemas que se apresentam, terá muitas horas a perder antes de dizer adeus (*Auf Wiedersehen*) a *Monty.*

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

«PIPPO» PARA MIÚDOS ATÉ CRESCIDOS ATRAI

TÍTULO: Pippo
MÁQUINA: Spectrum

Um aviso: *Pippo* é para os mais novos, se bem que os jogadores mais experimentados possam também divertir-se com este programa, que retoma, em moldes diferentes, ideias já bastante usadas. No essencial, trata-se de movimentar a personagem, *Pippo,* por grelhas cheias de armadilhas (e cada vez mais, à medida que se sobe de nível), «colorindo» da mesma cor os espaços por onde ela se movimenta.

O jogo, aparentemente, não oferece grandes dificuldades e tem a vantagem de conter as instruções necessárias, além de permitir definir teclas, para dar mais jeito, mas mesmo o primeiro nível tem um pouco que se lhe diga ao princípio, até descobrirmos que Pippo não pode, por exemplo, esbarrar com as «paredes». Quando isso sucede, vale a pena ouvir o seu digitalizado grito de «agonia»!

A animação é boa, com o *sprite* a obedecer muito bem aos comandos, e talvez seja exagero da nossa parte dizer que é jogo para crianças. Com efeito, divertiu-nos bastante e talvez suceda o mesmo com outros utilizadores que já passaram há muito a fase infantil. De notar a boa utilização do som e da cor.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 6
DIFICULDADE: Crescente
CONSELHO: Ver antes de comprar

Linha a linha...

PROGRAMAS e rotinas com bastante interesse continuam a aparecer, evidenciando o interesse que leitores dedicam à programação. É um sinal muito positivo, já que vem mostrar uma vez mais que muitos utilizadores não se limitam a usar o Spectrum como máquina de jogos — e que era, afinal, o que «sir» Clive Sinclair pretendia! Só que as editoras de *software* viram mais no Spectrum do que ele desejaria, para satisfação de todos quantos gostam de jogos. Mas, vamos ao que interessa para esta secção.

Processador de texto

O *Jorge Simão,* o nosso já conhecido leitor de Almada, além de outro material, enviou-nos um «miniprocessador de texto», com o qual costuma escrever na impressora algumas das cartas que dirige a este suplemento. Vejam só:

```
  1 LET C1=0: LET C2=0: LET C3=
0: LET C4=7: LET A=0: LET B=0
  2 BORDER 6: CLS
  3 POKE 23658,0
  5 PRINT #0;AT 1,10;"■CAPS": P
RINT #0;AT 2,10;"■LOCK"
  6 PRINT #0;AT 1,0;"LINHA :";A
;" ": PRINT #0;AT 2,0;"COLUNA:"
B;" "
  7 PRINT #0;AT 1,17;"■INV": PR
INT #0;AT 2,17;"■VIDEO"
  8 PRINT #0;AT 1,24;"■TINTA:":
 PRINT #0;AT 2,24;"■PAPEL:"
  10 LET a$=INKEY$
  20 IF INKEY$<>"" THEN GO SUB 4
0
  25 PRINT AT A,B;" "
  26 FOR F=1 TO 1: NEXT F
  27 PRINT #0;AT 1,31; INK C3;"■
": PRINT #0;AT 2,31; INK C4;"■"
  30 PRINT #0;AT 1,7;A;" ": PRIN
T #0;AT 2,7;B;" "
  35 PRINT #0;AT 1,23;C2
  36 PRINT #0;AT 1,16;C1
  39 GO TO 10
  40 IF A$=CHR$ 197 THEN RUN
  41 IF A$=CHR$ 13 THEN LET A=A+
1: GO SUB 100: PRINT AT a-1,b;"
": BEEP .005,10: RETURN
  42 IF A$=CHR$ 12 THEN LET B=B-
1: PRINT AT A,B;" ": BEEP .005,
10: GO SUB 200: RETURN
  43 IF A$=CHR$ 226 THEN PRINT A
T A,B;" ": COPY : PRINT AT A,B;"
_": RETURN
  44 IF a$=CHR$ 195 THEN GO SUB
300: RETURN
  45 IF A$=CHR$ 11 AND A>0 THEN
LET A=A-1: PRINT AT A+1,B;" ": B
EEP .005,10: RETURN
  46 IF A$=CHR$ 205 THEN GO SUB
400: RETURN
  47 IF A$=CHR$ 204 THEN GO SUB
500: RETURN
  48 IF A$=CHR$ 203 THEN GO SUB
600: RETURN
  49 IF CODE A$<32 OR CODE A$>12
7 THEN RETURN
  50 PRINT INVERSE C2; INK C3; P
APER C4;AT A,B;A$;
  55 BEEP .005,10
  56 LET B=B+1
  58 IF B=32 THEN LET B=0: LET A
=A+1: GO SUB 100: RETURN
  60 RETURN
 100 IF A=21 THEN LET A=20
 110 RETURN
 200 IF B=-1 THEN LET B=0
 210 RETURN
 300 BEEP .005,10: LET C1=C1+1:
IF C1=1 THEN POKE 23658,8
 315 IF C1=2 THEN LET C1=0
 320 IF C1=0 THEN POKE 23658,0
 390 RETURN
 400 BEEP .005,10: LET C2=C2+1
 410 IF C2=2 THEN LET C2=0
 490 RETURN
 500 BEEP .005,10: LET C3=C3+1
 510 IF C3=8 THEN LET C3=0
 590 RETURN
 600 BEEP .005,10: LET C4=C4+1
 610 IF C4=8 THEN LET C4=0
 690 RETURN
```

Instruções para uso:

```
CURSOR:  CIMA     -7
         BAIXO    -ENTER
         APAGAR   -DELETE
         FRENTE   -ESPACO


FUNÇÕES: IMPRESSORA      -STOP
         CAPS LOCK       -NOT
         INV VIDEO       -STEP
         COR DA TINTA    -TO
         COR DO PAPER    -THEN
         LIMPAR TEXTO    -OR


     S INDICADORES LINHA,COLUNA
SÃO REFERENTES À POSIÇÃO DO
CURSOR.
```

Problemas da «Lei de Ohm»

O *Vítor Manuel Ferreira Torres,* do Monte de Caparica, enviou um programa que resolve problemas da «Lei de Ohm», segundo a fórmula R = U/I. Este programa, diz o Vítor, serve como exemplo para outros, para cálculos mais complicados.

```
  5 REM "LEI DE OHM"
  6 REM .....................
  7 REM Vitor Ferreira Torres
  8 REM 21-04-1987
  9 REM .....................
 10 RESTORE 14
 11 FOR I=1 TO 7
 12 READ Q: POKE USR "Q"+I,Q
 13 NEXT I
 14 DATA 0,60,102,66,66,36,102,
 15 POKE 23609,30
 20 PAPER 6: INK 0: BORDER 6
 30 PRINT AT 4,10;"LEI DE OHM"
 40 PRINT AT 10,8;"Resistencia-
"; FLASH 1;"R"; FLASH 0
 50 PRINT AT 12,8;"Tensao     -
"; FLASH 1;"U"; FLASH 0
 60 PRINT AT 14,8;"Intensidade-
"; FLASH 1;"I"; FLASH 0
 70 PRINT AT 19,1;"Introduza a
letra respeitante a grandeza que
 deseja saber": BEEP 1,50
 80 IF INKEY$="R" OR INKEY$="r"
THEN GO TO 250
 90 IF INKEY$="U" OR INKEY$="u"
THEN GO TO 500
100 IF INKEY$="I" OR INKEY$="i"
THEN GO TO 1000
150 GO TO 5
260 GO SUB 4000
270 INPUT U
280 GO SUB 4100
290 INPUT I
300 LET X=U/I
310 CLS : PRINT AT 10,0;"A resi
stencia e igual a ";X;" Q": BEEP
 0.5,0.1
320 GO TO 1990
510 GO SUB 4200
520 INPUT R
530 GO SUB 4100
540 INPUT I
550 LET Z=I*R
570 CLS : PRINT AT 10,1;"A tensa
ao e igual a ";Z;" V": BEEP 0.5,
0.1
580 GO TO 1990
1010 GO SUB 4000
1020 INPUT U
1030 GO SUB 4200
1040 INPUT R
1050 W=U/R
1060 CLS : PRINT AT 10,1;"A inte
nsidade de corrente e igual a ";
W;" A": BEEP 0.5,0.1
1990 PAUSE 200
1995 CLS : PRINT AT 10,1;"Deseja
 utilizar mais o programa ? (S/N
)": BEEP 0.5,0.1
2010 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s"
 THEN CLS : GO TO 10
2020 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
 THEN GO TO 3020
2030 GO TO 2010
3020 CLS : PRINT FLASH 1;AT 10,5
;"Tem a certeza ? (S/N)": FLASH
0: BEEP 0.5,0.2
3030 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s"
 THEN GO TO 3050
3040 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
 THEN GO TO 1995
3045 GO TO 3030
3050 CLS : PRINT FLASH 1;AT 10,8
;"ATE A PROXIMA": FLASH 0
3060 GO TO 4500
4000 CLS : PRINT AT 10,1;"Introd
uza o valor da tensao": BEEP 0.5
,0.1
4010 RETURN
4100 CLS : PRINT AT 10,1;"Introd
uza o valor da intensidade": BEE
P 0.5,0.1
4110 RETURN
4200 CLS : PRINT AT 10,1;"Introd
uza o valor da resistencia": BEE
P 0.5,0.1
4210 RETURN
4500 GO SUB 5000
4510 BEEP .5,2: BEEP .5,-1: BEEP
 .5,-4: BEEP 1,12
4520 GO SUB 5000
4530 BEEP .5,7: BEEP .5,9: BEEP
.5,11: BEEP 1,12
4550 NEW
5000 BEEP .5,7: BEEP .5,4: BEEP
.5,0 : BEEP .5,9: BEEP 1,7: BEEP
.5,5
5010 RETURN
```

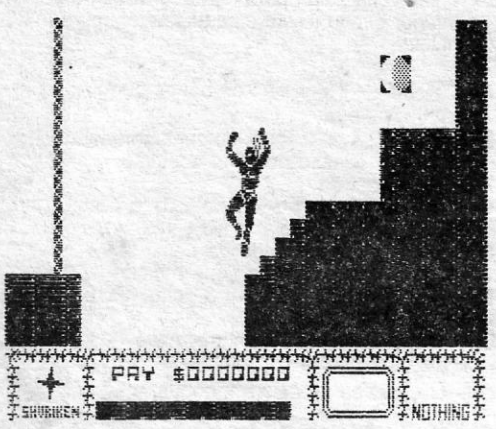
Pokes & Dicas

DICAS continuam a ser mais que *pokes*, e ainda bem, já que dão maior ajuda aos jogadores, mas abrimos hoje com os últimos, lembrando a alguns leitores novos que os *pokes* não entram em todas as versões.

O *Duarte Nuno Barreiros* e o *Luís Franco*, da Parede, querem informações sobre *Fist II* (onde estão os pergaminhos), *Zorro* (o que fazer depois de abrir a campa) e *Back to Skool* (o que fazer com o sapo), e manda uma série de *pokes*:

— SNOW MAN — POKE 28635,Ø: POKE 28636,Ø: POKE 28637,Ø: POKE 28613,255
— ANDROIDS — POKE 37712,Ø: POKE 38216,Ø: POKE 37423,Ø
— FIREBIRDS — POKE 24164,255
— FLYING FORMULA — POKE 33Ø73,255
— TOWER OF EVIL — POKE 54296,255: POKE 54351,1
— STARQUAKE — POKE 5Ø274,Ø
— SUPER PIPELINE II — POKE 37249,255
— MOLAR MAUL — POKE 24759,255
— TURBO — POKE 27Ø91,Ø
— ELITE — POKE 46848,2Ø1
— ROBIN WOOD — POKE 4869Ø,Ø

O *Jorge Simão*, de Almada, mandou bom material, como de costume, incluindo *écrans* de *Saboteur II*, de que reproduzimos um, para que não dê o seu trabalho como perdido:



— SABOTEUR II — POKE 37116,Ø (TEMPO INFINITO); POKE 61382,Ø (ENERGIA INFINITA); POKE 35412,Ø (BASTA UM GOLPE PARA DERRUBAR OS INIMIGOS).

E ainda os códigos:

CÓDIGO	*NOME*	*NÚMERO*
SATORI	2EN	9
DIM MAK	2A1	8
MI LU KATA	RETSU	7
GENIN	JIN	6
SAIMENJITSU	KAI	5
KUJI KIRI	5HA	4
KIME	TOH	3
JONI	KYQ	2

— ARKANOIDE — POKE 33Ø2,Ø (VIDAS INFINITAS)
— THANTALOS — POKE 42228,Ø (ENERGIA INFINITA); POKE 42247,Ø (VIDAS INFINITAS)

O *Ricardo António Ferreira Barreto*, da Rua Barros Queirós, 8 — 2.º Esq. 2775 PAREDE, que quer trocar jogos, mandou bastante material, de que seleccionamos o seguinte:

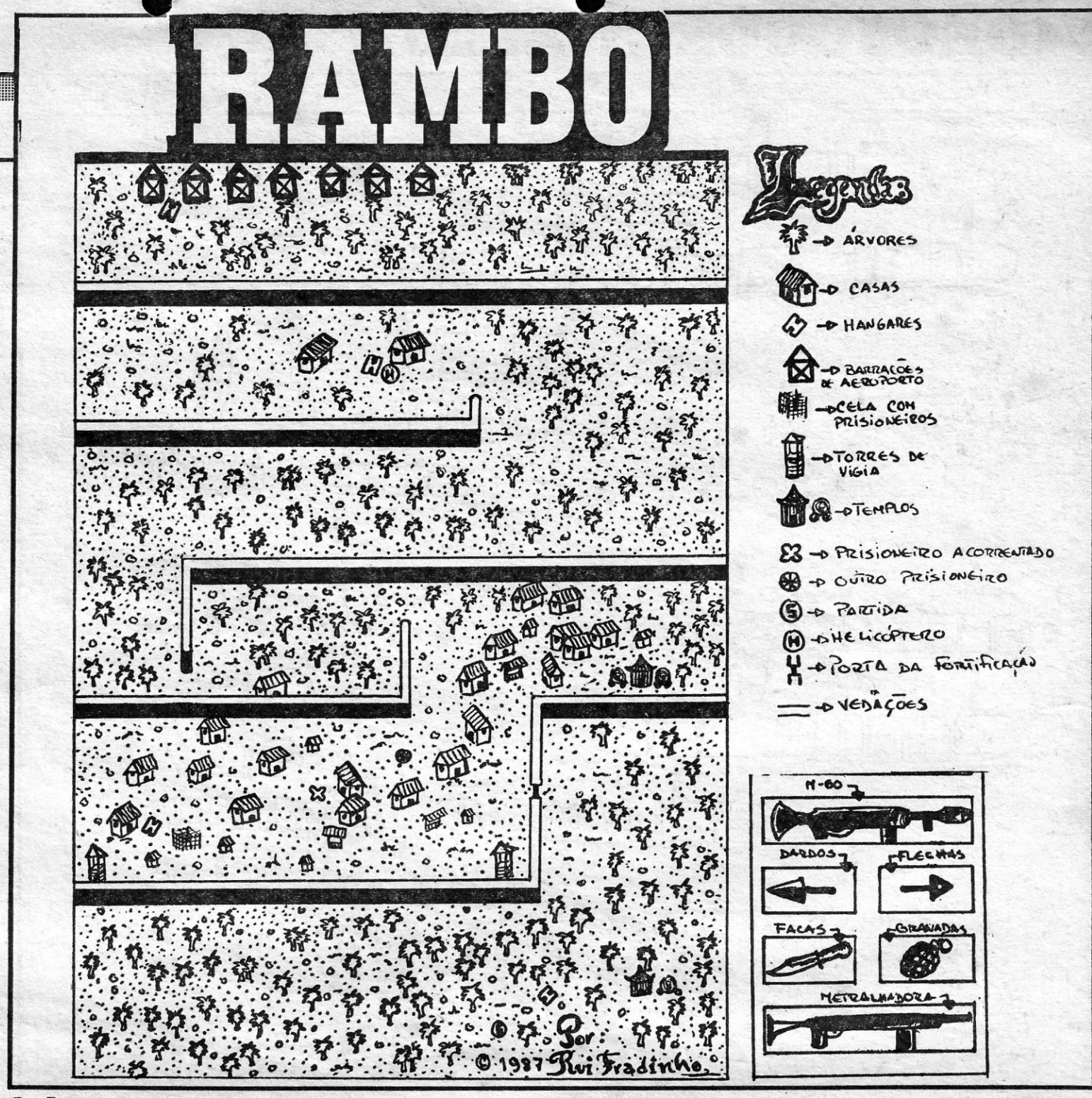
— ACTION REFLEX — POKE 14468,Ø (quatro vezes mais tempo)
— AH DIDUMS — POKE 28277,X (X=n.º vidas)
— ACE — POKE 325Ø8,Ø (imortalidade)
— BRIAN BLOODAXE — POKE 26582,Ø
— CAULDRON I — POKE 4Ø056,Ø
— DUKES OF HAZZARD — POKE 39316,255 (255 vidas)
— EQUINOX — POKE 49566,Ø (disparos inf.)
— FREEZE BEES — POKE 3641Ø,Ø
— FALL GUY — POKE 4420Ø,Ø
— JUNGLE FEVER — POKE 2931Ø,Ø (vidas inf.)
— NIGHTMARE RALLY — POKE 26515,Ø (vidas inf.)

Em contrapartida, pede ajuda para *Avenger, Nightmare Rally, Amazon Women, Asterix, Hacker II, Vera Cruz, Knight Rider* e *Universal Hero*.

Rambo ataca de novo

E, chegada a altura das *dicas*, vamos abrir com uma «reincidência» do *Rui Miguel Aveiro Fradinho*, morador na Rua D. Nuno Álvares Pereira, 30 — 2.º 2830 BARREIRO, que pretende corrigir alguns erros sobre *Rambo* em carta que escreveu há tempos. Acompanha as *dicas* com um mapa e coloca ainda algumas questões, que se seguem no final.

1 — Procurem as armas do jogo (3) espalhadas na parte inferior da área de jogo, sendo a mais importante a M-60;
2 — Sigam em direcção à porta da fortificação e destruam-na com os dardos ou as granadas (no último caso, têm de estar a uma certa distância da porta);
3 — Vão soltar o prisioneiro (coloquem o cursor em «facas» e encostem-se a este;
4 — Sigam em diagonal, para a direita, e contornem as três cercas, até chegarem ao helicóptero;
5 — Entrem no helicóptero e dirijam-se ao hangar próximo da cela com prisioneiros;
6 — Desçam do helicóptero e vão até à cela (com o cursor em «facas», encostem-se à cela para os libertar);



7 — Entrem novamente no helicóptero e sigam para cima, até ao hangar próximo dos barracões;
8 — Entrem no primeiro barracão à esquerda e termina o jogo.

Bem; estas indicações continuam um pouco incompletas e, além disso, o Rui tem ainda algumas dúvidas: para que servem os templos que aparecem no jogo (são só decoração?) e porque entra o jogo em *crash* quando tenta destruir o helicóptero inimigo?

Por outro lado, ele pede ajuda para *Camelot Warrior, Phantomas II, V, Mantronix, Mermaid Madness, Sir Fred, Universal Hero* e *Infiltrador* (com teclas). Escrevam-lhe.

Kayleth com conselhos

Demos já aqui *dicas* para *Kayleth*, mas a carta do *Gonçalo Nuno Guerreiro*, de 16 anos, de Lisboa, é tão interessante para os aficionados que decidimos publicá-la praticamente na íntegra, sobretudo devido aos seus «conselhos aos aventureiros»:

No princípio do jogo, para se libertarem, escrevam BREAK BANDS, e para se verem livres do droid vão UP, UP e façam PULLLEVER. Para abrirem a «service aperture» e para programarem o vosso dróide, façam, depois de puxarem a alavanca para se livrarem do dróide: D, EXAM MACHINERY, TAKE TAPE, N, E, E, EXAM CHAIR, TURN KNOB, TAKE GLOVES, WEAR GLOVES, S, EXAM CABINETS, TAKE CANISTER, OPEN TAPE, INSERT ACID INTO CANISTER. Aparecerão então três *cartridges* para programar o nosso dróide, com finalidades diferentes:

DEXTA — programa o nosso dróide para disparar «plasma»;
SERTA — programa o nosso dróide como dróide de manutenção;
MASTA — programa o nosso dróide como dróide administrador/superintendente;

Para abrirem a «Close service aperture», façam INSERT SERTA, E, OPEN ABERTURE, e estarão do lado de fora da nave. Se examinarem a «Close service aperture», encontrarão escrito um códico «A. C. ROO», e se forem UP irão dar a «Bridge service aperture», que, examinada, também revela um código, «A. C. DHT». Estes códigos servem como chave para o teletransporte. Os teletransportes estão nas «Azap chamber» e, para os utilizar, é preciso escrever TYPE AZAP CODE (seguido por um código de três letras). Os códigos que já encontrei são ROO, DHT, ELY (escrito nos botões de controlo). Para retirarem os *cartridges*, escrevam REMOVE (seguido pelo nome de *cartridge*) e para entrarem no elevador escrevam GO ELEVATOR. Se escreverem BOM (Back One Move), andarão uma jogada para trás, no caso de se terem enganado ou perderem o jogo por fazer asneira.

Agora que tenho oportunidade, queria convidar os outros leitores a também jogarem aventuras, que não são nenhuma chatice, como muita gente julga, mas são jogos em que o jogador pensa com a cabeça e não com os dedos, como nos jogos de acção.

Assim, queria enviar uma lista de ideias, as quais podem ajudar os aventureiros a superar as suas dificuldades emn futuras aventuras:

1 — Examinem ou inspeccionem tudo o que encontrarem num jogo. Pistas são frequentemente escondidas nos objectos.
2 — Algumas coisas úteis não são mencionadas no texto, e tem que se usar a lógica para as fazer aparecer. Por exemplo, no MAD IN CASCAIS, no quarto do hotel, há um telefone que não é mencionado no texto.
3 — Se descobrirem ou houver uma palavra estranha na aventura, digam-na. É frequentemente uma palavra mágica ou uma palavra-chave.
4 — Vistam tudo o que encontrem para esse fim no jogo: capacete, luvas, mascara de gás, etc. Podem precisar desses objectos vestidos no decorrer da aventura. Por exemplo, no *Kayleth*, sem as luvas vestidas o dróide que comandamos queima os braços com o ácido.
5 — Antes de começar a aventura, vejam o inventário. Podem ter alguma coisa muito útil. Por exemplo, no *Golden Baton*, transportamos uma caixa de fósforos ao princípio, a qual é de importância vital e não pode ser perdida.
6 — Se se faz algo como carregar num botão durante o jogo e nada acontece, pode ser que «dispare» algum mecanismo numa localização diferente.
7 — Façam um mapa de todas as localizações. Frequentemente, é preciso retroceder.
8 — Revejam antigos jogos, se estão «presos» numa aventura recente. Muitos «puzzles» são frequentemente retirados de jogos antigos.
9 — Enquanto jogam a aventura, é bom e de muita utilidade ter um dicionário ao lado. Dificuldades são frequentemente encontradas em programas de vocabulário difícil e, por vezes, para resolver problemas é preciso utilizar palavras que são desconhecidas para o aventureiro.
10 — Duas cabeças a pensar são melhores do que uma. Portanto, joguem aventuras com outra pessoa.

Chimera e *Chuckie Egg*

O *Luís Rodrigues*, morador na Rua Sacadura Cabral — Lote 23, 4.º-A — Galisa 2765 S. JOÃO DO ESTORIL, manda umas indicações para *Chimera* e um truque para *Chuckie Egg II, além de um poke* para este último (POKE 65535,16Ø + 8 + 16), que dá vidas infinitas e não só.

Comecemos pela *Chimera*, cujo objectivo é descobrir o mecanismo de auto-destruição de uma gigantesca nave e activá-lo. A detonação — diz o Luís — é iniciada através da inactivação de quatro objectos. Ele sabe que o primeiro é um míssil, que se encontra protegido por um circuito eléctrico, sendo necessária uma chave de porcas para desactivar os circuitos; no entanto, antes de se apanhar o míssil, é preciso desactivar todos ou outros circuitos, pois a chave desaparece ao agarrá-lo. Os terminais de computador servem para ver qual a próxima tarefa — e fica a pergunta: onde estão os outros objectos e como alcançá-los?

Quanto a *Chuckie Egg II*, o *poke* possibilita, além das vidas infinitas, a mudança de nível, sem termos de mover o boneco, nas direcções horizontais, mas só se escolhermos as teclas «O» e «P». Para mudar de nível, basta premir ao mesmo tempo «Caps Shift» e uma dessas teclas. Diz ele que, se cairem num local em que se perde uma vida (ao mudar de nível), esperem que acabe de tocar a música (sinal que perderam uma vida) e, antes de tocar outra vez, tornem a premir as teclas de mudança de nível. Acrescenta que, se quiserem apanhar um objecto do nível anterior, coloquem-se, ao nível seguinte, de forma a que, quando voltarem para o anterior, não percam (!). Está um pouco confuso, mas é assim mesmo que ele escreveu.

Já agora, escrevam-lhe, que ele quer trocar *dicas* e *pokes* com outros leitores.

Rebel Planet e mais algumas

O *André Lopes Galvão*, de Lisboa, que se queixa de não termos publicado cartas anteriores que escreveu, mandou umas *dicas* para *Rebel Planet* e outros jogos, sendo as primeiras, ao que diz, tiradas de uma revista. Publicamo-las, porque levanta dúvidas e pede ajudas, que seria mais difícil explicar aqui sem essas ajudas.

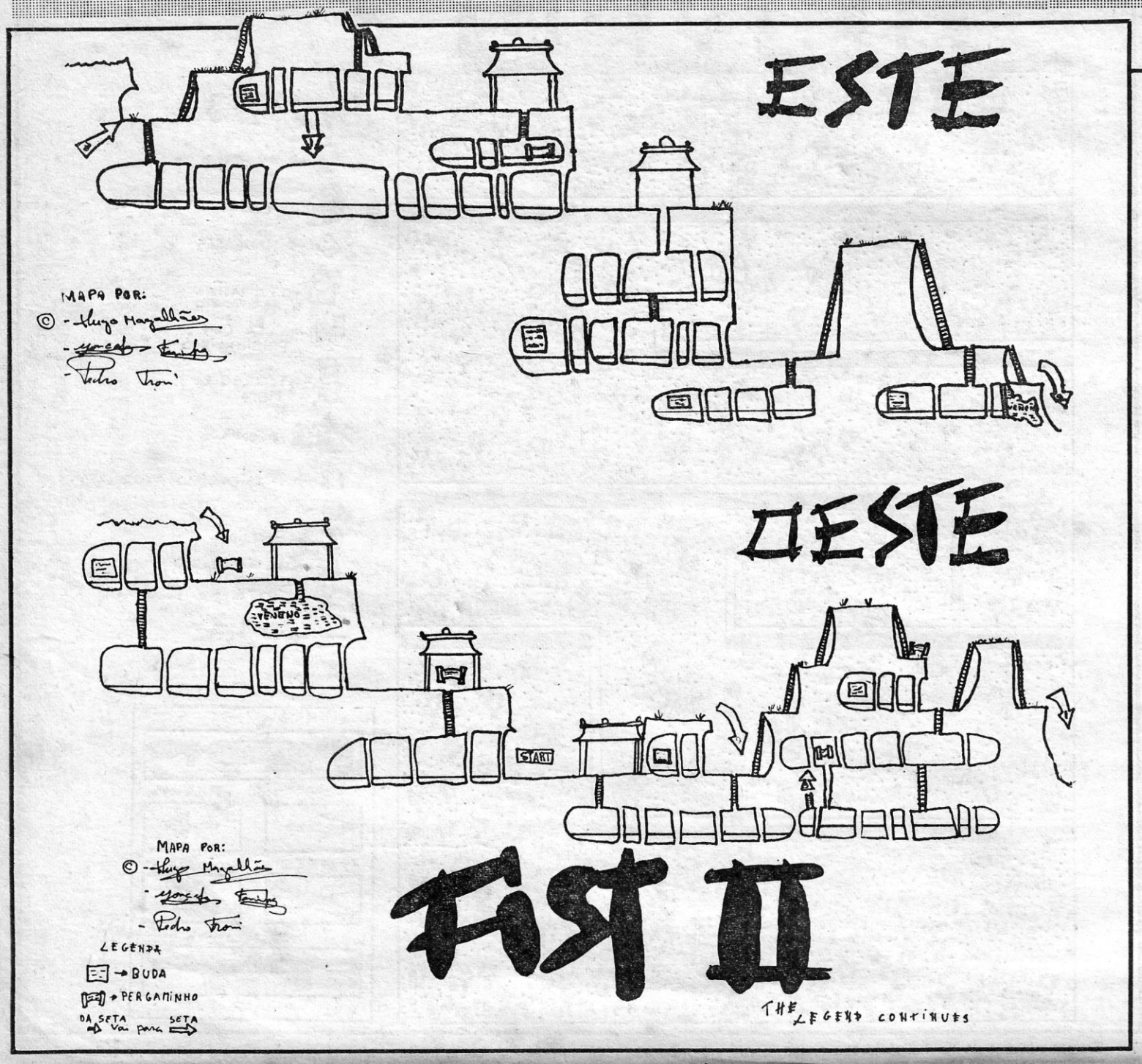
Assim, para sair da nave têm que ter o LIMCOM, escrever PRESS IH (abre-se a porte interior), depois GO HATCH, PRESS IH, PRESS OH (abre-se a porta exterior e fecha-se a interior) e LEAVE — mas, aqui, é preso ao sair e não consegue sair da prisão. Alguém o ajuda?

Para saberem os níveis de proteínas e energia escrevam PRESS PS, mas aqui ele tem outra dúvida, porque o LINCOM tem quatro botões (PS, IH, OH, e SS) e não sabe para que serve o SS. Também quer saber como abrir os *containers*, consertar a *scooter*, como ligar a *laser sword* e para que servem o *lite-kube* e a *fuel capsule*.

Eram mais as dúvidas do que as informações, mas, para *Bruce Lee*, recorda que o objectivo é apanhar todas as lanternas, antes de se sair de cada sala; para *Back to Skool*, lembra que devem atirar-se bombinhas de mau cheiro ao pé do director, para ele abrir as janelas, que das janelas de cima deve atirar com a fisga aos frutos, para que estes caiam em cima do jardineiro; vão à janela de baixo, disparem água para o vaso, saltem para cima deste e, quando a planta crescer

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



(Continuação da pág. anterior)

até ao máximo, andem para o lado e estarão fora da escola.

Em *Football Manager*, no meio de um jogo, façam BREAK e, se jogarem «em casa», façam GOTO 400, e se jogarem «fora», GOTO 300. Bem, e para a próxima vê se mandas *dicas* mais completas, OK?

Fist II, Gautlet, Arkanoid

Fist II teve duas *dicas* e dois mapas. Nas *dicas*, o *Paulo Miguel da Fonseca Santos Kaku*, de Santo António dos Cavaleiros, recorda que a finalidade é apanhar todos os fragmentos de papel (pergaminhos) espalhados e ir aos santuários, onde, além de se ganhar energia, se «acendem» os fragmentos encontrados, mas, para realizar essa tarefa, é necessário lutar de vez em quando, e aí perde-se energia. Quanto ao teu mapa, fica de fora por esta vez e publicamos o que nos mandaram o *Gonçalo Nunes Farinha* (14 anos), o *Hugo Magalhães* (13) e o *Pedro Troni* (13), de Lisboa (apesar de «inspirado», tal como o outro).

Ainda deste jogo, e dos que se seguem, as *dicas* do *Pedro Miguel Pinto Ramos*, de Almada:

FIST II — No início, aconselha a ir sempre para a nossa esquerda; subir a primeira escada, ir tudo para a direita, depois para a esquerda (matar o homem); subir a primeira escada; caso esteja com pouca energia, vá para a esquerda e restabeleça a energia no lugar de culto; vá para a direita até encontar um outro papiro, depois volte para trás até ao início. Depois consegue apanhar mais quatro papiros, mas é mais difícil de explicar todos os movimentos, segundo diz.

GAUNTLET — No primeiro nível, apanhem a chave, abram a porta; subam; vão para a direita, apanhem a chave e subam tudo; encontram, então uma saída para o oitavo nível; no canto inferior direito existe uma passagem para o 4.º nível.

ARKANOID — Estes são os bónus que já encontrou:

B — Abre uma passagem no canto inferior direito, que dá acesso ao nível seguinte.
P — Dá uma vida.
C — Permite «agarrar» a bola, que poderá ser lançada pela tecla «FIRE» (ex. A).
S — Diminui a velocidade da bola.
E — Permite que a base fique maior.
D — Transforma a bola em 3 bolas. Só é necessário conter uma.
L — Transforma a base numa nave que poderá disparar contra os «tijolos».

Quando se apanha um bónus, e a seguir um outro, o efeito do primeiro acaba, excepto quando o primeiro é um «P».

Ainda em tempo: o *Paulo Kaku* tem 15 anos, mora na Praça Simão Veiga Júnior, Torre 1, Corpo B — 8.º Esq — Santo António dos Cavaleiros 2670 LOURES, e quer trocar jogos.

Pokes & Dicas

Universal Hero e Super Soccer

O *Armando Rosa*, de Aldeia Nova, Monte Gordo, diz como se passa o 1.º nível de *Universal Hero*:

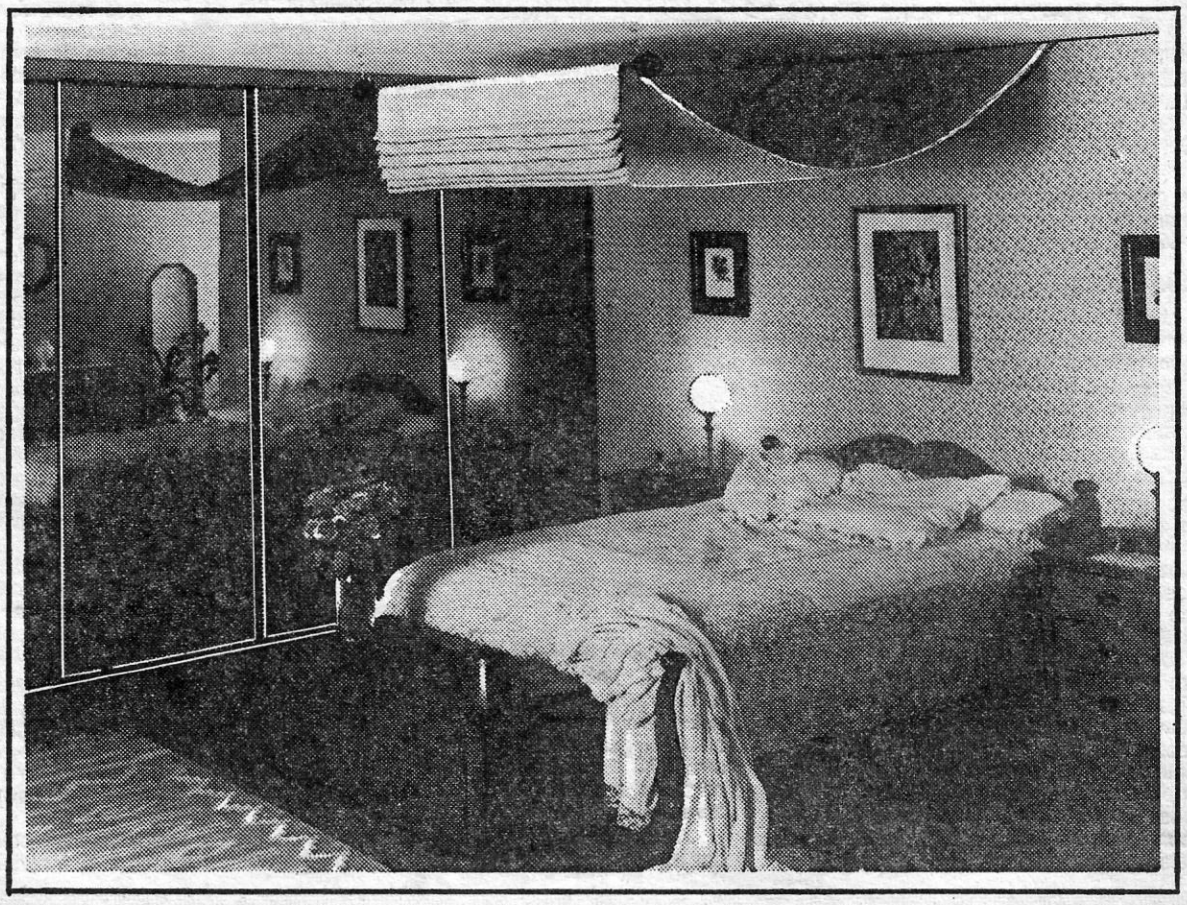
Primeiro encontrem o REMOTE SWITCH, localizado ao lado do camião com minerais, e levem-no até à cortina de luz, que se encontra a

EXCLUSIVO

PORTAS DE CORRER E ROUPEIROS

Elegance

CRIE UM NOVO ESPAÇO EM SUA CASA...



OPÇÕES DE PORTAS EM:

★ ESPELHO BRONZE
★ ESPELHO BRANCO
★ ESPELHO IMITAR ANTIGO
★ VIDRO – VIDRO PINTADO – VIDRO COR
★ MADEIRA P.V.C. BRANCO E CRÈME
★ MADEIRA MOGNO – MADEIRA PINHO
★ MADEIRA FAIA

ORÇAMENTOS GRÁTIS

FÁBRICA DE ESPELHOS
Central de Alvalade, Lda.
14-A, Rua José d'Esaguy, 14-B
1700 LISBOA • Telefs.: 89 15 88 - 89 62 22

proteger a FLOPPY DISK. Usem o REMOTE SWITCH, apanhem a FLOPPY DISK. Procurem a torneira, (TAP) que se encontra à superfície do asteróide e levem-na até ao último SCREEN (à direita) na superfície. Usem a torneira no tubo que ai se encontra. A fonte que se encontra mais abaixo deixará de jorrar. Apanhem o PLUNGER, o STICK DE DINAMITE e o CORE WIRE, que se encontra atrás da nave, levem tudo até ao SCREEN em que um monte de pedras tapa a porta. Usem o PLUNGER. Achem o THREE-PIN--PLUG e o ID CARD, entrem na porta que foi desimpedida e, junto ao computador, usem o THREE-PIG PLUG e, depois, a FLOPPY DISK. Quando o computador pedir para se identificar, teclem SLARTIBARDFAST e a porta estará aberta. Entrem e passem pela porta atrás do ananás, apanhem o óleo e levem-no até ao sítio onde estava a fonte, entrem. Duas salas à esquerda, encontra-se uma máquina vermelha, usem o óleo e apanhem o FUEL. Levem o FUEL e a ID CARD até à nave e passam para o 2.º nível.

— SUPER SOCCER — Carreguem nas teclas «T», «G» e «H», no decorrer do 1.º período, e passarão para o 2.º. Repitam a operação várias vezes e irão a *penalties*.

Enduro Racer

A dupla *João Alves* e *Luís A. Morais*, de Almada, diz que, desta forma, se passam todos os níveis em *Enduro Racer*:

Nível 1 — Carregar em DELETE, GRAPH e «q» ao mesmo tempo e mantê-las carregadas até acabar o nível.
Nível 2 — O mesmo que no nível 1.
Nível 3 — O mesmo que nos níveis 1 e 2.
Nível 4 — Para este não descobrimos qualquer truque, por isso é passá-lo se puderem!
Nível 5 — Encostem-se o mais possível para o lado direito do «écran» (para lá das árvores) e aí continuem até acabar o nível.

Mais *Kwah*

Dicas para *Kwah* mandou o *Luís Costa Monteiro,* de S. João do Estoril, e diz:

Para abrir os portões — «Show pass to camera».

Para sair da prisão — Logo no princípio do jogo, fazer uma gravação («Press record, Say Kwah, Say Kwah, Press Stop) e quando estiver na prisão fazer «Press play, put pass in gap».

Na «Advance Workshop», faça assim, como *Redhawk*: «Hit guard, take tube, take card».

No «Research Lab», faça o seguinte: «Take fask, mix flask with tube (e terá uma garrafa de pequenas pílulas verdes incandescentes).

Na «Storage area», como *Redhawk* façam «Take heavy weight».

No «Storage cupboard», façam «Take screwdriver».

No «Red lift», para o consertar e subir a progressão (o gráfico de barras com uma cara a sorrir), façam «Put card in gap» (diversas vezes).

Para abrir a «Security door» teclem «Say Redduck», que é a palavra de passe (que se descobre deixando o gravador a funcionar na sala da «security door», saindo da sala, esperando uma hora e pondo depois «play» no gravador).

E é tudo por hoje, quase recuperámos já os leitores mais atrasados, que ficam «despachados» para a semana, tanto mais que mandaram mapas com *dicas* e esta semana não cabem mais.

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — Enduro Racer
2.º — Arcanoid
3.º — Express Rider
4.º — Sentinel
5.º — Scalextric
6.º — World Games
7.º — Duet
8.º — Vulcan
9.º — Sigma 7
10.º — Elevator Action

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Atari

«BLUE MAX» NO FUTURO

TÍTULO: Blue Max 2001
MÁQUINA: Atari

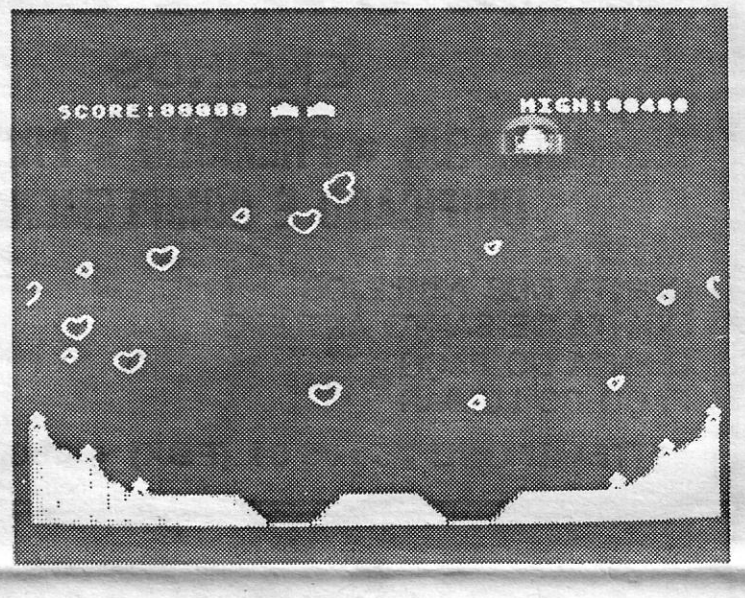
Blue Max era um misto de simulador e jogo de acção que fez a sua carreira em versões para alguns *micros*, designadamente o Atari e o Spectrum, e ainda recentemente falámos aqui na primeira. A esta seguiu-se uma versão localizada em cenário diferente, privilegiando a acção em detrimento da simulação, o que retira algum interesse ao jogo para alguns, mas, em contrapartida, torna-o mais «funcional» para quem não gosta de dificuldades em demasia, quando está mais preocupado em atingir alvos e acumular pontos.

Tal como na primeira edição, *Blue Max 2001* começa com a descolagem, mas, aqui, já não se trata de um velho biplano, e pô-lo no ar também não causa quaisquer problemas. Lembram-se, certamente, que, no primeiro, o objectivo era destruir alvos terrestres e outros aviões — e o mesmo sucede nesta versão «futurista», em que controlamos uma nave e outras nos surgem pela frente. E sempre em frente deveremos também seguir, já que a acção se desenvolve num cenário em *scroll* bem executado. Do «alto», a um nível «superior» à nossa nave, vemos esta e o que se passa mais «abaixo», estradas e defesas inimigas, podendo nós controlar visualmente a altitude por meio da sua sombra.

Como tiro ao alvo, o jogo está bem concebido, é rápido, com excelente animação, colorido e maior velocidade do que desejaríamos para uma vida fácil. Como referimos, além de termos que abater naves inimigas, há que bombardear os alvos terrestres e, aqui, torna-se importante a avaliação da «altitude», já que temos de baixar para o fazer — e, se descemos de mais, é o desastre. Os controles respondem bem.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 6
CONSELHO: A comprar

SALVAMENTO PLANETÁRIO



TÍTULO: Stellar Shuttle
MÁQUINA: Atari

Jogo a exigir razoável perícia, *Stellar Shuttle* tem uma concepção simples e imediatamente inteligível, como *are cade* que é, mas levá-lo a bom termo é mais difícil.

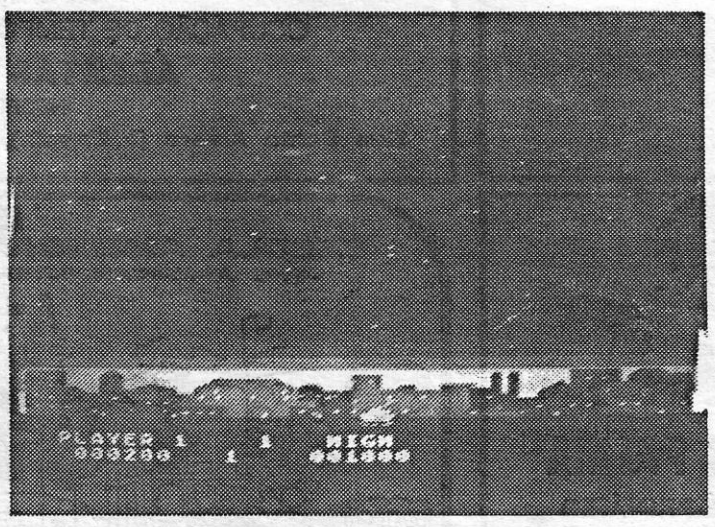
No essencial, trata-se de salvar astronautas que ficaram na superfície de um planeta, levando-os para a nave em órbita, da qual se desprende (e à qual deve voltar) um vaivém de transporte. O problema é que a atmosfera do planeta é percorrida por obstáculos, com os quais é preciso não colidir, sob pena da pequena nave ser destruída.

A nave-mãe anda no topo do «écran» de um lado para outro e o vaivém solta-se e começa a descer, quando se carrega no *fire-button*, e aí é exigível um «slalom» entre as nuvens (?) que atravessam a área de jogo, fazendo boa pontaria para as placas de aterragem, únicos locais em que o *shuttle* pode pousar sem se destruir. Quando aterra, um dos astronautas vem a correr e entra, levantando-se voo a seguir, para retomar o *slalom*, desta vez tentando acoplar à nave-mãe, para aí deixar o astronauta.

Os gráficos são simples, mas bem executados, a aparente lentidão do primeiro nível engana bastante e, no conjunto, *Stellar Shuttle* capta e mantém razoável interesse, pelo menos dos apreciadores deste género de jogos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 2
CONSELHO: Ver antes de comprar

BOMBARDEAMENTO PARA NOVATOS



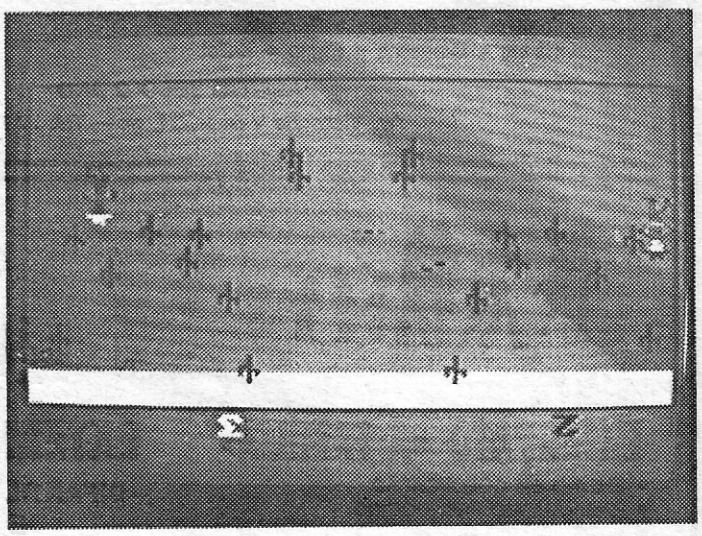
TÍTULO: Night Strike
MÁQUINA: Atari

O objectivo de *Night Strike* é proteger uma cidade do ataque aéreo inimigo e, para o efeito, controlamos um canhão, com o qual devemos abater os aviões. A concepção do jogo faz lembrar um pouco a dos *Defenders* e outros «primitivos» do género, mas algumas possibilidades do Atari foram aqui razoavelmente aproveitadas, designadamente ao nível do som e da cor, sendo de bom efeito os «clarões» das explosões no horizonte.

Trata-se de um jogo simples, na aparência, não constituindo grande problema abater os aviões que voam em «altitude», mas já outros aparelhos que executam voos baixos e bombardeiam o nosso canhão são mais difíceis de evitar. Os jogadores mais experimentados não encontrarão grande interesse em *Night Strike*, mas os «novatos» poderão ver nele alguns atractivos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): 4
CONSELHO: Ver antes de comprar

TÍTULO NOVO TEMA VELHO



TÍTULO: Outlaw Howitzer
MÁQUINA: Atari

Razões de *copyright*, seguramente, a menos que se tratasse de tentativa para apresentar um jogo sob título diferente, levaram a Atari a chamar *Outlaw Howitzer* a produto por demais conhecido, mesmo sendo produzido, como foi, em 1979: no essencial, é a «velha história» de dois *cow-boys*, um de cada lado do «écran», disparando um contra o outro num campo de cactos, onde as balas fazem ricochete, sendo necessário que o projéctil passe entre as plantas para acertar no outro.

O jogo é mesmo velho e não merece grandes referências, emboras as crianças possam gostar dele. O nível, aliás, é perfeitamente infantil, os gráficos deixam a desejar e está tudo dito.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 4
DIFICULDADE (1-10): 2
CONSELHO: A evitar